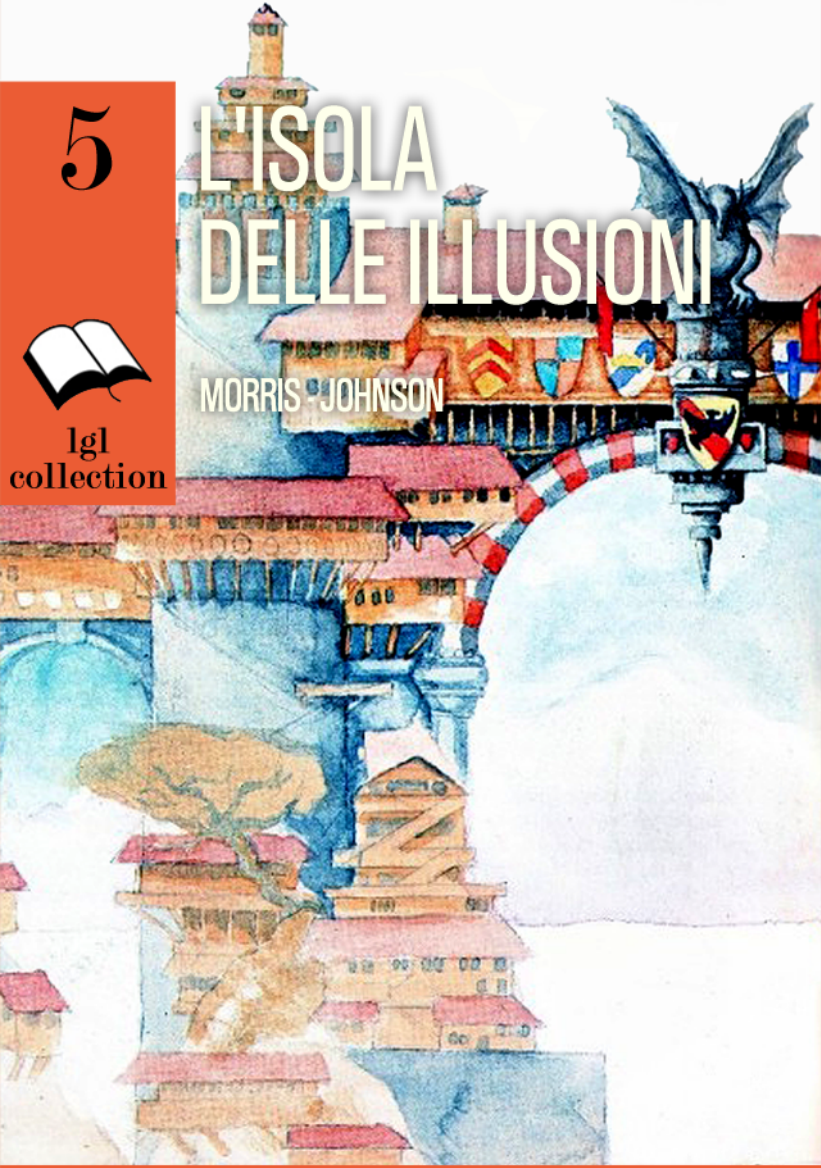
5

L'ISOLA DELLE ILLUSIONI

MORRIS - JOHNSON

lgl collection



librinostri

libri NOSTRI

L'ultimo lavoro di Dave Morris, insieme a Leo Hartas:
Mirabilis - Year of Wonders.

Se guardi il cielo a Capodanno, e vedi una cometa verde,
preparati... l'anno in arrivo cambierà tutto ciò che conosci.

Mirabilis sarà composta da quattro enormi graphic novel,
ognuna riguardante una delle stagioni dell'Anno
delle Meraviglie: Inverno, Primavera, Estate ed Autunno.
Quando sarà completa, l'intera storia occuperà oltre 800 pagine.

Il link per iTunes è il seguente:
http://itunes.apple.com/it/app/id405743224?mt=8

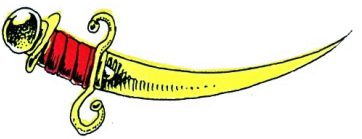
Titolo originale: «The Island of Illusions»
Prima pubblicazione 1984, rivista Crunch edita da Gillian Osband
e pubblicata da Scholastic
© 1984, Dave Morris e Oliver Johnson per il testo
© 1984, Leo Hartas per le illustrazioni
2011, Librogame's Land – www.librogame.net
Traduzione a cura di Jonny "firebead_elvenhair" Fontana
Revisione a cura di Federico Righi
Progetto grafico della copertina a cura di Dragan
Impaginazione a cura di Dirk

Il presente libro è da intendersi ad uso esclusivamente personale, ne è vietata qualsiasi tipo di vendita e la modifica anche parziale.

L'ISOLA DELLE ILLUSIONI

DAVE MORRIS E OLIVER JOHNSON

tradotto da Jonny "firebead_elvenhair" Fontana



librogame'sLAND
www.librogame.net

Chi al giorno d'oggi non ha mai sentito parlare dei librogame d'avventura? In questi libri, il lettore (tu!) assume il ruolo dell'eroe. Saranno le tue azioni a determinare l'esito dell'avventura. Al contrario di un romanzo, dove il successo dell'eroe è una conclusione scontata, in un librogame devi usare la tua fortuna ed il tuo giudizio per averla vinta. Se fai un errore e finisci per farti uccidere, non c'è nient'altro da fare se non tornare all'inizio e ricominciare. Potresti scoprire che non è così facile essere un eroe.

PER COMINCIARE

Per giocare

Avrai bisogno di due dadi, una matita ed un foglio di carta. Prima di partire per la tua avventura, devi usare i dadi per scoprire quanto tu sia forte ed agile.

Per prima cosa, lancia due dadi e aggiungi 20 al numero risultante. Questo è il tuo punteggio di VIGORE. Rappresenta la tua forma fisica, la tua resistenza ed in generale la tua volontà di sopravvivere. Segnalo con attenzione. Avrai bisogno di tenere costantemente traccia del tuo punteggio di VIGORE lungo tutta l'avventura. Se dovesse raggiungere lo zero significa che sei morto.

Ora lancia un dado e aggiungi 3. Questa è la tua AGILITÀ – quanto tu sia agile ed in generale atletico. Come il VIGORE, devi tenere nota della tua AGILITÀ. È poco probabile che essa cambi in modo considerevole durante l'avventura, ma è comunque molto importante. Se la tua AGILITÀ dovesse raggiungere lo zero ciò significherebbe che sei incapacitato a muoverti (forse dopo esserti rotto una gamba). Se dovesse succedere, devi ricominciare l'avventura.

Combattimento

C'è ancora una cosa che devi sapere prima di intraprendere la tua missione, e cioè come combattere i vari avversari e mostri che cercheranno di ucciderti. Un paragrafo comune potrebbe essere simile a questo:

94: Il Troll estrae la sua spada e si avventa su di te, urlando follemente.

TROLL
VIGORE 12

Lancia due dadi:
da 2 a 6 – sei ferito e perdi 3 punti di VIGORE
da 7 a 12 – il troll perde 3 punti di VIGORE

Così, cominci ogni combattimento lanciando i dadi e, a seconda del numero uscito, togli 3 punti dal tuo VIGORE o da quello del tuo nemico. Fatto ciò, ripeti la procedura finché il punteggio di VIGORE tuo o del tuo nemico è ridotto a zero, indicandone la morte. Se uccidi il tuo nemico, avanzi al prossimo paragrafo numerato. Se il tuo nemico ti uccide, torni all'**1** e ricominci.

Ora sei pronto per iniziare l'avventura. Dovresti cominciare dall'**1** e poi dirigerti ai paragrafi successivi a seconda delle decisioni che compi.

1

I tuoi viaggi ti hanno condotto a Memnos, una prospera città sulla costa. La gente di Memnos sta festeggiando perché la Principessa Elvira sta per sposare un principe di un regno vicino. Meno di una settimana prima delle nozze, tuttavia, ti svegli per scoprire che una pesante malinconia è calata sulla città. Durante la colazione, il tuo locandiere te ne spiega la ragione. La principessa è stata rapita, e molti credono che il malvagio stregone Helkarrion ne sia il responsabile. Se la principessa non sarà riportata indietro entro quattro giorni, il Principe Langwer annullerà il matrimonio e ritornerà nella sua terra. A quanto pare, il re sta offrendo un'ingente ricompensa per il ritorno di sua figlia sana e salva. Conti i pochi pezzi d'oro che ti rimangono e decidi di tentare di trovarla.

La Principessa Elvira è stata vista per l'ultima volta il giorno prima a Porto Cantala, su un'isola ad est. Decidi di provare a cercare sue tracce laggiù. Dopo aver acquistato una piccola imbarcazione scopri che ti restano solo dieci pezzi d'oro. Avrai bisogno di assumere un marinaio ma ci sono solo due persone disponibili. Uno è un vecchio marinaio che dice che ti costerà otto pezzi d'oro. L'altro è un mozzo dal volto sbarbato che afferma di essere un esperto marinaio. La sua paga è di due pezzi d'oro. Se desideri ingaggiare il vecchio marinaio, vai al **10**. Se scegli invece di ingaggiare il ragazzo, vai al **26**.

2

Il Principe Langwer presto annullerà il matrimonio e lascerà Memnos in tutta furia a meno che tu sia di ritorno entro un giorno. L'unico modo in cui puoi riuscirci è attraversare il temuto Stretto di Tarnish, dove un gigantesco gorgo trascina a fondo anche le navi più grandi. Compi una decisione audace e imposti la rotta. Vai al **9**.

3

Avvicinandoti al gruppo di bambini, noti che uno di loro non è affatto un bambino, ma è un piccolo e allegro nano. Sta rammendando una vela sul suo grembo mentre i bambini ballano e giocano intorno a lui. Alza lo sguardo con un luccichio amichevole negli occhi. "Vai all'isola di Kathar ad est", dice. "Aspetta fino a quando vedi un segno, perché ti condurrà da qualcuno che potrebbe aiutarti." Ti consegna la sua Vela Magica come dono - *segna sul registro che ora possiedi questo oggetto*. Lo ringrazi e ritorni alla tua barca con il mozzo. Vai all' **11**.

4

Dopo aver bevuto la pozione, scendi verso la porta in fondo alle scale. Aprendo la porta solo di uno spiraglio, il tuo sguardo cade su una vecchia signora con una cuffietta che lavora a maglia accanto al fuoco. Tuttavia, perfino mentre la guardi vedi l'immagine mutare davanti ai tuoi occhi. Noti uno scorcio di flosci capelli, di malvagi occhi

gialli e unghie come artigli. Non è affatto una vecchia, ma Helkarrion in persona, celato da una delle sue illusioni. La pozione che hai bevuto ti permette di vedere attraverso il suo inganno. Ti getterai nella stanza di corsa per attaccarlo (vai al **32**) o fingerai di non aver scoperto l'illusione (vai al **50**)?

5

Finalmente riunisci abbastanza legname trasportato dalla corrente e dello spago per farne una zattera. Questo ti porta via **mezza giornata** - aggiungila al tempo che è già passato durante la tua avventura. Spingi il tuo fragile vascello nel mare. Vai al **27**.

6

La sera scende minacciosa sopra la foresta di spine. I segugi improvvisamente si voltano e se la squagliano. Alzando lo sguardo, ne vedi il motivo. Un roc, un gigantesco uccello da preda, grande quanto un elefante, sta scendendo in picchiata dal cielo. I suoi artigli sono spalancati, pronti a ghermirti dalla cima dell'albero. Lancia due dadi. Se il punteggio è uguale o minore della tua AGILITÁ, vai al **23**. Se è maggiore, vai al **15**.

7

La bottiglia è piena di rum. Lo ingoi e finisci ben presto per ubriacarti. Crolli pesantemente contro una roccia e

cadi addormentato. Quando ti risvegli, è trascorsa **un'altra mezza giornata** - aggiungila al tempo totale che hai impiegato nella tua ricerca. Vai al **34**.

8

L'acqua è magica, e mentre la bevi ti senti rinvigorito e pieno di energia. Aggiungi 2 punti al tuo VIGORE. Torni alla spiaggia. Vai al **28**.

9

Presto sei all'imboccatura dello Stretto. La tua barca è trascinata in cerchi sempre più piccoli. Raggiungi l'orlo del mulinello. Gettare uno sguardo nelle sue profondità è come guardare attraverso un foro nel mondo. Lancia un dado (ed aggiungi 1 se hai la Vela Magica). Se il risultato è 1 o 2, vai al **47**. Se il punteggio è 3 o più, fai vela attorno all'abisso e fai rotta verso Memnos: vai al **63**.

10

Il vecchio marinaio sale con difficoltà nella tua barca e afferra la barra del timone, dicendoti di issare le vele. Ti eri aspettato che questo fosse il suo lavoro, e sei leggermente irritato! La barca ha lasciato in breve tempo il porto e sta sfrecciando sulle onde. Il vecchio fuma soddisfatto la sua pipa. All'improvviso realizzi che non ti stai affatto dirigendo ad est - la tua rotta ti sta portando ad ovest, verso la famigerata Isola dei Pirati. Ti giri per

dire al vecchio di cambiare rotta, solo per scoprire che ha estratto un pugnale e sta strisciando verso di te. È un pirata, e ti ha attirato nella sua trappola. Devi affrontarlo.

VECCHIO PIRATA
VIGORE 9

Lancia due dadi:
da 2 a 5 - sei ferito; perdi 3 punti di VIGORE
da 6 a 12 - il vecchio pirata perde 3 punti di VIGORE
Se vinci, vai al **18**.

11

Veleggi verso est per **mezza giornata**; annotalo, perché la durata totale della tua avventura è molto importante. Scure nubi di tempesta si radunano all'orizzonte, e presto la pioggia e forti venti sferzano la tua barca. Improvvisamente una grande onda scaraventa il ragazzo fuoribordo. Davanti a te, puoi fiocamente intravedere un'isola attraverso la pioggia battente. Potresti essere in grado di raggiungerla se non ti fermassi ad aiutare il ragazzo. Farai rotta indietro e tenterai di salvarlo (vai al **19**) o lo lascerai e ti dirigerai verso l'isola (vai al **37**)?

12

Rapidamente issi la vela che ti ha dato il nano. La barca ora procede sulle onde due volte più veloce di prima. Le vele nere del vascello pirata presto svaniscono oltre l'orizzonte dietro di te. A breve ti trovi vicino alle spoglie coste dell'Isola di Helkarrion. Vai al **14**.

13

Trascorre **mezza giornata**; aggiungila al tempo che hai già impiegato durante l'avventura. Stai osservando la baia dal bordo di una scogliera a picco, quando un piccolo uccello bianco vola dritto verso lo scoglio e svanisce dentro di esso. Vuoi indagare su dove sia andato? La discesa sembra pericolosa, ma se hai intenzione di fare un tentativo, vai al **21**. Se preferisci tornare alla tua barca e partire, vai al **28**.

14

Non vedi nulla di pericoloso muoversi sulla costa, così spingi il tuo vascello nel riparo di una insenatura. Sei piuttosto sorpreso di vedere un mucchio di monete d'oro sparse intorno al fondo della baia. Ti tufferai a recuperarne qualcuna (vai al **22**), getterai delle monete fuoribordo, se te ne sono rimaste (vai al **30**), o ignorerai le monete e sbarcherai a riva (vai al **34**)?

15

Non riesci ad evitare gli artigli ricurvi del roc. Ti solleva in aria e ti trasporta sopra la boscaglia spinosa verso un'oscura torre in cima ad una collina. Qui ti lascia cadere a terra e vola via verso il suo nido. Atterri con un impatto doloroso; perdi 4 punti di VIGORE. Se sei ancora vivo, vai al **31**.

16

Decidi che è meglio non fare esperimenti con i contenuti del laboratorio di uno stregone. Lasci la stanza e scendi verso la porta alla fine delle scale. Vai al **41**.

17

Apri la botola e trovi la Principessa Elvira che giace in un sonno indotto da un narcotico. La scuoti per svegliarla e la conduci oltre il corpo di Helkarrion e attraverso la foresta di spine fino a dove è ormeggiato il tuo vascello. Vai al **25**.

18

Fai rotolare fuoribordo il corpo del malvagio vecchio pirata. Fai girare la barca, ma dato che non sei un marinaio provetto ti ci vuole **mezza giornata** per tornare a Memnos. Annotalo, perché dovrai tenere un registro di quanto dura la tua missione. Il mozzo è ancora seduto sulla banchina. Ti saluta allegramente con la mano. Lo ingaggi, sebbene questo ti costi tutto il denaro che ti è rimasto, e fai nuovamente vela fuori dal porto. Vai al **26**.

19

Mentre afferri la vela maestra ti aspetti di essere travolto da un momento all'altro dalle onde impetuose. Invece, con tua sorpresa, c'è una tregua nella tempesta. Non appena hai recuperato il ragazzo, le nubi scure ti oltrepassano e il mare è di nuovo calmo. Ti lasci portare dalla corrente in una tranquilla baia nell'isola. Il ragazzo rimane per accendere un falò ed asciugarsi mentre tu ti dirigi verso il centro dell'isola. Vai al **33**.

20

La nave pirata presto ti affianca. Con un urlo da far gelare il sangue, due pirati saltano a bordo. Dai loro sguardi malvagi, comprendi che si tratterà di uno scontro fino alla morte.

CAPITANO PIRATA
VIGORE 12

SPUGNA
VIGORE 9

Lancia due dadi:
da 2 a 3 - sei colpito due volte; perdi 6 punti di VGIORE
da 4 a 7 – vieni colpito una volta; perdi 3 punti di VIGORE
da 8 a 12 - colpisci uno di loro; scegli quale dei due perde 3 VIGORE.
Se e quando ne hai ucciso uno, annota il punteggio di VIGORE dell'altro e vai al **38**.

21

Ti cali giù dalla rupe e inizi a scendere. All'improvviso una roccia cede sotto il tuo piede e scivoli. Riuscirai ad aggrapparti a qualcosa prima di cadere?
Lancia due dadi, cercando di ottenere un punteggio minore o uguale alla tua AGILITÀ. Se hai successo, riesci a mantenere l'appiglio e scendi fino all'entrata di una caverna, vai al **29**. Se il punteggio dei dadi supera la tua

AGILITÀ, vai al **39**.

22

Ti tuffi nell'acqua limpida. Quando la tua mano si chiude attorno alle monete, esse scintillano e svaniscono. Un illusione! Al loro posto c'è un pozzo nero. Prima che tu possa nuotare via, otto grossi tentacoli emergono dal buco e si dibattono verso di te. Due occhi tersi ti fissano dagli oscuri abissi. In pochi istanti stai lottando per la tua vita contro una piovra gigante.

PIOVRA GIGANTE
VIGORE 15

Lancia due dadi:
da 2 a 4 - perdi tra 3 e 18 punti di VIGORE (lancia un dado e moltiplica il risultato per tre)
da 5 a 12 - La piovra perde 3 punti di VIGORE
Se vinci, vai al **42**.

23

Ti scansi agilmente dalla traiettoria dell'attacco del colossale uccello. Saltando giù dall'albero, corri attraverso la foresta di spine fino a raggiungere un'oscura torre in cima ad una collina. Vai al **31**.

24

Sollevi la botola e ti affretti giù per gli scalini in una piccola camera. Ti aspetti di trovare la principessa, ma invece c'è una pila d'ossa marcescenti. Guardi in alto, e scopri che la benevola vecchia ora si rivela essere Helkarrion, Maestro delle Illusioni. Gongolando orribilmente, chiude di colpo la botola e la spranga. Non fuggirai mai da questa prigione. La tua avventura finisce qui.

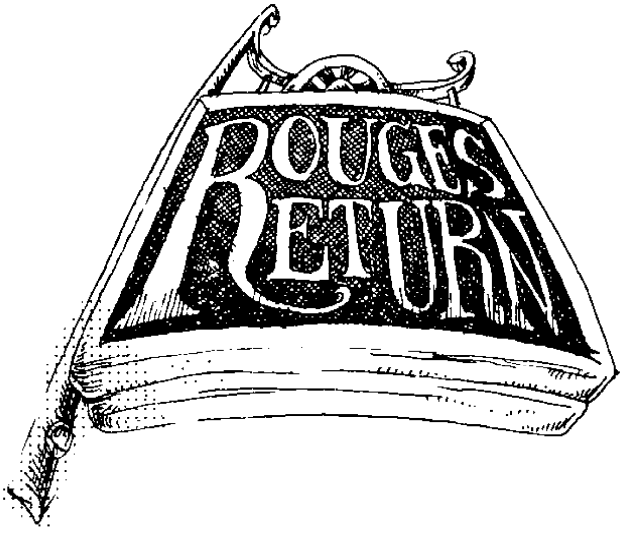
25

Ti ci vorrà un giorno per tornare a Memnos. Quanto tempo è trascorso durante la tua avventura finora? Se salvare la principessa ha richiesto tre giorni o più, vai al **2**. Se hai impiegato meno di tre giorni, vai al **63**.

26

Sei sorpreso nello scoprire che il mozzo è un marinaio di prima categoria. Impiegate poco tempo a raggiungere Porto Cantala. Dopo aver ormeggiato la barca vi fate

strada attraverso la folla colorata di mercanti e marinai che intasano il molo. Non lontano c'è una taverna chiamata il Ritorno del Ribaldo, che sembra un buon posto dove raccogliere informazioni e dicerie. Tuttavia, il mozzo sta strattonando la tua manica, cercando di trascinarti là dove un gruppo di ragazzi e ragazze sta giocando. Scuoti via la sua mano ed entri nella taverna (vai al 36) o vai con lui (vai al 3)?



27

La tua zattera alla fine si fa trascinare dalla corrente verso l'isola che avevi scorto durante la tempesta. Con tuo stupore, il mozzo è seduto accanto ad un piccolo fuoco a cucinare un pesce. Non sembra essere messo così male, e

ti accoglie senza rancore mentre approdi. Imbarazzato per averlo lasciato al suo destino, declini la sua offerta di pesce affumicato e parti per esplorare l'isola. Vai al **33**.

28

Non c'è segno del mozzo sulla spiaggia. Tuttavia, al posto della tua vecchia imbarcazione c'è ora una bella barca dipinta d'oro e di blu. Non è difficile da manovrare da solo, e presto sei in mare diretto verso nord. Un'altra vela appare ora a dritta. Mentre il vascello si avvicina, vedi che batte bandiera con teschio e tibie incrociate. Hai una Vela Magica? Se sì, vai al **12**. Se non hai questo oggetto; vai al **20**.

29

Quando i tuoi occhi si adattano all'oscurità, vedi un vecchio monaco barbuto appoggiato ad un bastone di quercia. Si trova accanto ad una gorgogliante pozza di roccia e l'uccello bianco che hai visto prima è appollaiato sulla sua mano. Si rivolge a te con una voce serena, dicendo, "Straniero, la principessa è sull'Isola di Helkarrion, dove il malvagio stregone, Helkarrion, detiene il potere." Se hai salvato il mozzo quando è stato gettato fuoribordo, vai al 58. Se non ti sei fermato per lui, vai al 51.

30

Getti un paio di monete. Sembrano passare direttamente attraverso le monete che già si trovano lì e svanire. Sospetti che le monete d'oro siano una sorta di trappola illusoria, e decidi di ignorarle. Vai al 34.

31

Ti avvicini alla torre cautamente. C'è un'entrata - un portale d'ebano bordato di ferro nero. Puoi entrare da questa porta (vai al 41) o provare a scalare i muri di pietra grezza fino alla cima della torre (vai al 53).

32

L'aspetto della vecchia signora muta, e vedi la grigia faccia sottile di Helkarrion, i suoi occhi gialli accesi di folle

rabbia. Si strappa la cuffia e vedi, mentre l'ultimo rimasuglio dell'illusione scompare, che "il ferro da maglia" nella sua mano è in realtà un luccicante pugnale ingioiellato. Devi combatterlo:

HELKARRION LO STREGONE
VIGORE 12

Lancia 2 dadi:
da 2 a 7 - Sei ferito e perdi 3 punti di VIGORE
da 8 a 12 - Helkarrion perde 3 punti di VIGORE
Se lo sconfiggi, puoi aprire la botola ai suoi piedi; vai al **17**.

33

Raggiungi il centro dell'isola dopo una salita piuttosto estenuante. Qui si erge una magnifica, antica cittadella, da molto tempo abbandonata e parzialmente ricoperta dalla vegetazione. Attraverso una vasta arcata araldica hai una stupefacente vista fino alla baia azzurra sul lato opposto dell'isola. Gli unici suoni sono le grida dei gabbiani e il lamento della brezza che soffia sopra la cima dell'erbosa collina e tra le antiche colonne. Se vuoi attendere qui nella speranza che accada qualcosa, vai al **13**. Se vuoi tornare alla spiaggia e far vela immediatamente, vai al **28**.

34

Ti dirigi verso il centro dell'isola. Il tuo percorso ti porta oltre boschetti di spogli alberi spinosi. Inizia a piovigginare e senti il rombo del tuono - seguito da vicino dal selvaggio latrato di un branco di segugi. Si stanno avvicinando. Possiedi le Ali Dorate? Se sì, vai al **40**. Altrimenti, vai al **45**.

35

Vedendo la furia implacabile nei tuoi occhi, i restanti segugi se la danno a gambe. Pulisci il sangue dalla tua spada e continui per la tua strada. Poco dopo arrivi ad un'oscura torre sulla cima di una collina. Vai al **31**.

36

Procedi a grandi passi nella taverna avvolta nel fumo e ti avvicini al bancone. Mentre stai cercando di attirare l'attenzione del proprietario, due corpulenti scaricatori di porto barbuti si avvicinano e si appoggiano al bancone su entrambi i lati. Questi due sono gli attaccabrighe del posto, chiamati Spaccadenti e Morsodicane. Ordinano da bere, dicendo ad alta voce al proprietario che sarai tu a pagare. Se hai il pezzo d'oro necessario e sei pronto a separartene, vai al **55**. Se non hai denaro, o rifiuti di essere costretto a comprare le loro bevande, vai al **44**.

37

Ti senti in qualche modo colpevole a lasciare il mozzo ad affogare, ma la tua preoccupazione principale è salvare la pelle. La tempesta ti trascina attorno all'isola che hai visto e ti trasporta attraverso le pesanti onde grigie come il piombo. Presto le scogliere di un'altra isola incombono su di te e la tua barca si schianta sulle rocce; se possedevi la Vela Magica, ora l'hai perduta. Riesci a raggiungere la costa, ma sei pesto e livido e devi sottrarre 3 punti di VIGORE. Se sei ancora vivo, alzi lo sguardo per vedere una figura che ti osserva dalle rocce. Ha uno sguardo selvaggio nei suoi occhi e i suoi abiti raffinati sono laceri e sudici. Si ritrae dalla tua vista. Supponi sia un naufrago, probabilmente mezzo pazzo per via della solitudine. Ti arrampicherai per parlare con lui (vai al **49**) o ti concentrerai sul raccogliere abbastanza legna per fare una zattera (vai al **5**)?

38

Quando un pirata cade, l'altro continua a combattere disperatamente.
Lancia due dadi:
da 2 a 5- vieni colpito; perdi 3 punti di VIGORE
da 6 a 12 - il restante pirata perde 3 punti di VIGORE.
Se vinci, vai al **57**.

39

Cadi su una sporgenza davanti a una grotta nelle rupi. Perdi 3 punti di VIGORE a causa della caduta. Se sei ancora vivo, ti alzi e procedi zoppicando nell'entrata della caverna. Vai al **29**.

40

Velocemente ti leghi addosso le ali. Le sbatti per provarle, e ti libri nell'aria! Un branco selvaggio di segugi sbavanti irrompe nella pianura dove ti trovavi e abbaia furiosamente verso di te. Scorgi una solitaria torre oltre la boscaglia spinosa e voli verso di essa. Volteggi e poi scendi sul parapetto in cima alla torre. Vai al **46**.

41

Spingi la porta per aprirla. Una vecchia signora con una cuffia sta lavorando a maglia accanto al fuoco. Balza in piedi e lancia un grido gioioso quando ti vede: "Ah, avventuriero, sei giunto per salvare la Principessa Elvira e

me, la sua vecchia balia! Che sollievo - e pensare che quasi avevo perso ogni speranza di salvezza, ed invece eccoti qui. Tuttavia dobbiamo andarcene velocemente da qui prima che torni quell'orribile stregone. La principessa è laggiù." Indica una delle due botole nel pavimento. Desideri dirigerti verso quella che ti indica? Se è così, vai al 24. Se preferisci provare l'altra, vai al 32.

42

Con un getto di inchiostro, la piovra si ritira nelle profondità della sua tana. Ora che l'illusione è scomparsa, vedi una vecchia bottiglia adagiata sulla sabbia. Se desideri aprirla e bere un sorso, vai al 7. Se preferiresti invece continuare con la tua ricerca, vai al 34.

43

Oltre la porta si trova una sorta di laboratorio. Vari recipienti pieni di liquidi disgustosi gorgogliano allegramente tutt'intorno a te. Apri una credenza e trovi una bottiglia di ceramica etichettata come Pozione di Chiara Visione. Se vuoi berla, vai al 4. Altrimenti vai al 16.

44

Ti volti di scatto e colpisci Morsodicane con un pugno alla mascella. Si schianta sul pavimento coperto di segatura, privo di sensi. Spaccadenti afferra uno sgabello e

cerca di colpirti. Lo schivi e sguaini la tua spada. Gli altri clienti della taverna si voltano per assistere allo scontro.

SPACCADENTI
VIGORE 12

Lancia due dadi:
da 2 a 6 - vieni colpito; perdi 3 punti di VIGORE
da 7 a 12 - Spaccadenti perde 3 punti di VIGORE
Se lo uccidi, te ne vai velocemente prima che arrivi la guardia cittadina. Vai al 48.

45

Corri attraverso i boschetti di alberi spinosi. I rami appuntiti lacerano i tuoi vestiti e il latrato dei segugi si fa sempre più vicino. Alla fine realizzi che dovrai o arrampicarti su uno degli alberi (vai al 52) o in alternativa fermarti e combattere (vai al 59).

46

Una scala a chiocciola scende giù nel cuore della torre. Ti fai strada verso il basso, spada nella mano, fino a che raggiungi una pesante porta di quercia sulla tua sinistra. Se desideri aprirla, vai al 43. Se preferisci scendere fino alla porta in fondo alle scale, vai al 41.

47

Il tuo fragile vascello è risucchiato nelle profondità del gorgo, e non si saprà più nulla né di te né della Principessa Elvira.

48

Di nuovo in strada, ti guardi attorno cercando il membro della tua ciurma e noti che sta giocando con i suoi amici. Se vuoi avvicinarti ed unirti a loro, vai al **3**. Se vuoi semplicemente chiamarlo e tornare alla barca, vai all'**11**.

49

Ti arrampichi con difficoltà fin dove hai visto il naufrago. Ora si trova ad una certa distanza. Non appena ti vede, emette un urlo di terrore e scappa via. Lo segui, gridando per rassicurarlo che non vuoi fargli del male, ma non sembra accorgersene. Si precipita lungo le pericolose rocce sul bordo dell'acqua. Poiché non gli è rimasto nessun luogo dove fuggire, ti fai strada senza fretta sulle rocce verso di lui. Improvvisamente un orrendo mostro marino emerge dall'acqua da qualche laguna sommersa. Il naufrago folle è pietrificato dall'orrore. Corri in avanti, estraendo la tua spada mentre corri, ma è troppo tardi per salvarlo. Il mostro marino lo afferra e ne fracassa il cranio contro una roccia appuntita. Poi si volta verso di te con un ruggito da brividi.

MOSTRO MARINO
VIGORE 15

Lancia due dadi:
da 2 a 6 - sei ferito; perdi 3 punti di VIGORE
da 7 a 12 - il mostro marino perde 3 punti di VIGORE
Se vinci, torni mestamente indietro tra le rocce ed inizi a costruire una zattera che ti porterà via da quest'orribile posto. Vai al **5**.

50

Spingi la porta per aprirla ed entri. Helkarrion, credendo che tu sia cascato nel suo travestimento illusorio, si alza e sorride affettatamente "Finalmente! Un avventuriero è giunto a salvare la bella Elvira e me, la sua vecchia balia! Oh, avevo quasi perduto le speranze di essere salvata. Presto ora, prima che quell'orrido stregone ritorni! La principessa è laggiù". Indica una botola, dove senza dubbio ti attende qualche orribile trappola, ma non ti fai ingannare. "Signora", dici, "prima devo scortarvi al sicuro". Lo afferri per il braccio e lo getti fuori dalla porta d'ingresso, poi la chiudi velocemente e la spranghi dietro di lui. Senti le maledizioni di Helkarrion mentre martella la porta. Presto trovi la principessa, drogata da qualche ripugnante intruglio dello stregone, e la svegli. Hai le Ali dorate? Se sì, vai al **61**. Se non hai ottenuto questo oggetto durante la tua avventura, vai al **54**.

51

Prima che tu possa ottenere altre informazioni dal monaco, egli svanisce nell'aria. Il piccolo uccello bianco vola fuori dalla grotta, cinguettando selvaggiamente. L'acqua nella pozza rocciosa sembra fresca e invitante. Se desideri berne un po', vai all'**8**. Se preferisci andare per la tua strada, vai al **28**.

52

I cani si fermano alla base dell'albero e lo circondano ululando. Non se ne vanno, e sprechi **metà giornata** aggrappato ai rami più alti. Sono ancora là dopo tutto questo tempo. Salterai giù e li affronterai (vai al **59**) o resterai dove sei (vai al **6**)?

53

Hai quasi raggiunto la cima della torre quando il tuo piede scivola sul muro di roccia coperto di muschio. Lancia due dadi, cercando di ottenere un punteggio uguale o minore alla tua AGILITÀ. Se hai successo, riesci a mantenere la presa e raggiungere il parapetto - vai al **46**. Se fallisci (cioè se i punteggi del dado superano la tua AGILITÀ), vai al **60**.

54

La Principessa Elvira ti mostra un pannello segreto nel muro, dietro cui Helkarrion conserva uno spadone incantato. Spalanchi il pannello e prendi la spada, poi apri di colpo la porta della torre. Helkarrion incespica nella stanza perdendo l'equilibrio e tu gli sferri un forte colpo con la spada. Presto sei costretto ad un combattimento mortale - ma hai un leggero vantaggio grazie alla spada incantata.

HELKARRION LO STREGONE
VIGORE 12

Lancia i dadi:
da 2 a 6 - vieni ferito; perdi 3 punti di VIGORE
da 7a 12 - Helkarrion perde 3 punti di VIGORE
Se vinci, scorti Elvira alla tua barca. Vai al **25**.

55

Morsodicane e Spaccadenti se ne vanno stringendo le loro bevande, sghignazzando per come hanno spellato un altro visitatore di Porto Cantala. Chiedi al proprietario se ha visto qualcuno che corrisponde alla descrizione della principessa. Egli replica che ha una cattiva memoria che può solitamente essere rinfrescata solo con una mancia di due pezzi d'oro. Se li hai e desideri consegnarglieli, vai al **56**. Se no, vai al **48**.

56

Si ficca le monete nel suo grembiule, e poi ti dice che due uomini incappucciati sono passati di qui ieri sul tardi. Portavano un fagotto della taglia della principessa e affermavano di essere mercanti di tappeti. Li ha sentiti per caso mentre dicevano che sarebbe andati verso est. Non credi davvero che quest'informazione possa valere del denaro, ma non ha più niente da aggiungere. Lasci la taverna. Vai al **48**.

57

Vedendoti sconfiggere il loro capitano e il suo secondo così facilmente, il resto dei pirati non mostra alcun desiderio di combattere con te. Girano velocemente la loro nave e fanno vela altrove. Tu continui, e dopo un'altra **mezza giornata** stai avvicinandoti alle spoglie coste dell'Isola di Helkarrion. Vai al **14**.

58

Sorride amichevolmente. "Poiché hai rischiato la tua vita per salvare mio nipote, ti darò due doni. Il primo è l'acqua di questa magica pozza ai miei piedi, l'altro è questo paio di Ali Dorate che ti porterà via dalle fauci del pericolo". Lo ringrazi e ti fermi a bere alla pozza: la sua magia rivitalizzante aggiunge 2 punti al tuo VIGORE. Quando ti alzi, scopri che il vecchio monaco è scomparso. Un paio di Ali Dorate è appoggiato contro la parete di fondo della caverna. Hanno delle cinghie con cui puoi fissarle alle tue braccia. Annota che possiedi le Ali Dorate, e poi vai al **62**.

59

I cani presto ti accerchiano, scoprendo le loro zanne chiazzate di schiuma e guardandoti di traverso con rossi occhi rabbiosi.

SEGUGI

VIGORE 5 ciascuno

Lancia due dadi:
2- sei morso tre volte; perdi 9 punti di VIGORE
3- sei morso due volte; perdi 6 punti di VIGORE
da 4 a 6 - sei morso una volta; perdi 3 punti di VIGORE
da 7 a12 - uno dei Segugi perde 3 punti di VIGORE
Se e quando hai abbattuto tre di loro, vai al **35**.

60

Cadi ed atterri pesantemente alla base della torre, torcendoti una gamba sotto il tuo peso. Perdi 3 punti di VIGORE e 1 di AGILITÀ. Se sei ancora vivo e in grado di muoverti, puoi tentare nuovamente la scalata (vai al **53**) o altrimenti entrare dalla porta (vai al **41**).

61

Conduci la principessa in cima alla torre e le dici di mettere le sue braccia attorno al tuo collo. Con le ali dorate agganciate saldamente, ti getti dal parapetto. Le urla di rabbia di Helkarrion presto scompaiono in lontananza mentre voli via attraverso la boscaglia spinosa in direzione della tua barca. Vai al **25**.

62

Ritorni alla spiaggia. Il mozzo non è più lì. Al posto della tua vecchia imbarcazione, ora trovi una barca a vela dorata. Il magnifico vascello risponde ai comandi così bene che non hai problemi a condurlo da solo. Ti dirigi a nord verso l'Isola di Helkarrion. Questo viaggio non richiederà un lasso di tempo degno di nota se hai la Vela Magica, ma se non hai questo oggetto trascorrerà un'altra **mezza giornata**. Osservi le spoglie coste dell'isola con una certa trepidazione. Vai al **14**.

63

Fai vela nel porto di Memnos con la principessa al tuo fianco. Persone acclamanti presto fiancheggiano la banchina, e il Re ed il Principe Langwer sono là per accoglierti mentre ormeggi. Il Re abbraccia sua figlia e poi ti conferisce un dono di 500 pezzi d'oro. Ti nomina cavaliere del regno e ti offre persino un lavoro come comandante della sua guardia di palazzo. Sorridendo, declini l'ultima offerta. Non vuoi sentirti legato ad un posto, sebbene piacevole, mentre un mondo intero di avventure ti attende. Issi la sacca d'oro sulla tua spalla e ti fai strada attraverso la folla acclamante. Sei in cerca di nuove missioni e, se ti è piaciuta quest'avventura, le puoi trovare ne *Il Tempio di Fiamma* e ne *La Casa di Tenebra*, i nostri librogame della serie *Golden Dragon*.

L'ISOLA DELLE ILLUSIONI

5

Un'avventura scritta da Morris e Johnson
per pubblicizzare ed introdurre
il lettore alla loro serie Golden Dragon.

In questo libro il protagonista sei tu.
Un avventuriero errante, da qualche giorno
ti trovi nella ricca città costiera di
Memnos, in festa per le vicine nozze della
Principessa Elvira e del Principe Langwer.
Tuttavia, il clima festoso è presto destinato
a cambiare. Pochi giorni dopo il tuo arrivo
la principessa viene rapita: si vocifera che
il colpevole sia il malvagio stregone Helkarrion.
Il re offre una lauta ricompensa
a chiunque riporti sua figlia sana e salva.
Allettato dalla promessa dell'oro parti per un
pericoloso viaggio per mare, diretto
alla misteriosa isola dello stregone,
fra pirati, tempeste e mostri marini.

lgl
collection

Copertina illustrata da Leo Hartas
http://www.librogame.net

librogame's LAND

libri NOSTRI